

CREDITS :

Programmation principale et orchestration :

Stephane BAUDET

Programmation stratégie :

Vincent BELLARD

Jeux d'arcade :

Alain NAKACHE & S. BAUBET

Graphismes, animations, gags :

Didier CHANFRAY

Scénario :

P.AGRIPNIDIS, S.BAUDET, V.BELLIARD, D.CHANFRAY, S.P. TREVALLION

Musiques, effets spéciaux et hymnes nationaux :

C.CALLET

Programmation des séquences d'animation :

A.CHARBONNIER

Roughs, maquettes et notice :

S.P. TREVALLION

Bataille rangée Imaginée par :

P.AGRIPNIDIS & S.BAUDET

Traduction : B.VIALLE

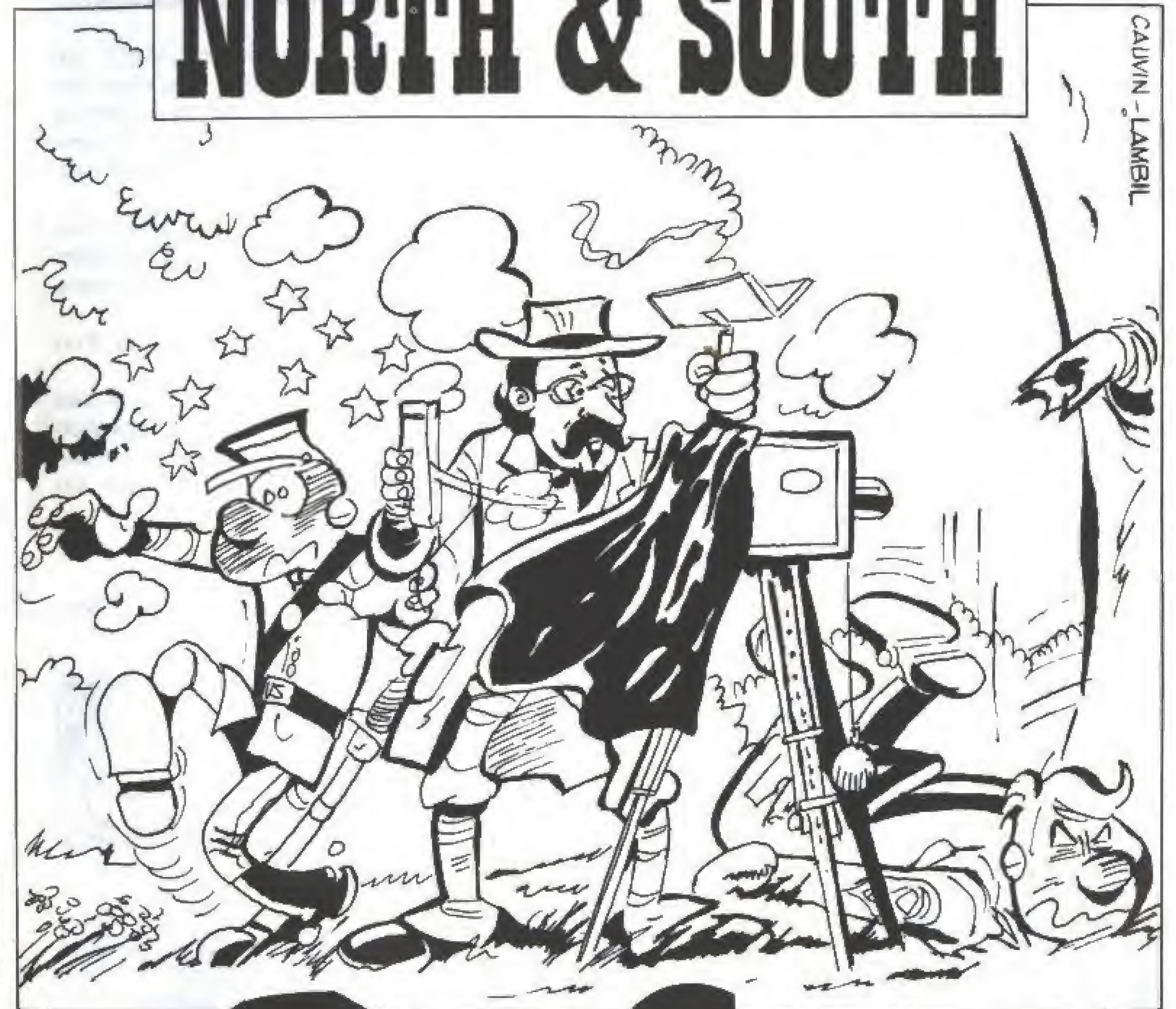
Contact Presse C.GESLER

Marketing P.AGRIPNIDIS

REMERCIEMENTS aux Auteurs LAMBIL & CAUVIN et aux Editions DUPUIS

LES TUNIKUES BLEUES

NORTH & SOUTH



LA BANDE DESSINEE

Vendue à plus de 8 500 000 exemplaires en Europe, la série des Tuniques Bleues est une des plus florissantes de la collection SPIROU. 29 albums sont déjà sortis dans 8 pays dont L'Allemagne, le Danemark, la Hollande, la France, la Belgique, la Suisse et le Canada. Un trentième album est actuellement en préparation et devrait sortir à la fin de l'année 1989.

Dessinée d'abord par SALVERIUS, la série est reprise à la mort de ce dernier par LAMBIL qui s'était déjà fait notamment remarqué par les aventures de SANDY, jeune Australien aidé dans ses aventures de son animal fétiche, un kangourou nommé HOPPY ! Devant l'insistance du scénariste CAUVIN, LAMBIL après avoir fini les planches du quatrième album OUTLAW, reprend la série. Il va ainsi se passionner pour tout ce qui touche la guerre de Sécession, tant la documentation rassemblée par CAUVIN est impressionnante.

Ce dernier, quant à lui, a commencé sa carrière avec Claire BRETECHER sur la série des "Naufragés", qui racontait les aventures épiques et comiques d'une bande de naufragés perpétuellement à la recherche de la terre. Petit à petit, les dessinateurs sont venus le trouver, et outre ses collaborations épisodiques à d'autres séries, CAUVIN travaille sur 7 autres séries en plus des Tuniques Bleues !

D'ailleurs l'une d'elle s'appelle "Pauvre Lampil" et conte les mésaventures ordinaires d'un dessinateur de BD et devinez qui met en image ces scénarios ? LAMBIL bien évidemment !!

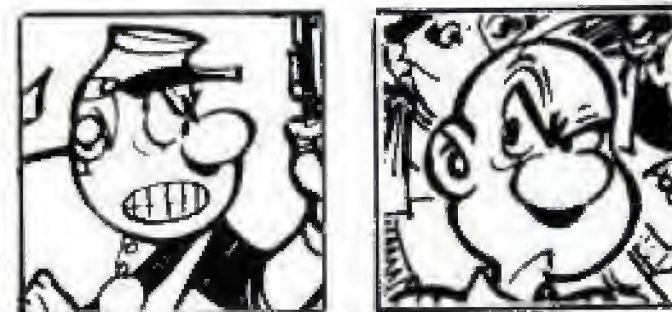
Si LAMBIL travaille de manière remarquable, par la qualité et la quantité de sa production, ses méthodes ne sont pas aussi personnelles que celles de CAUVIN. Ainsi pour celui-ci, son lieu d'inspiration favori est ... son divan ! Il y reste tant qu'il n'a pas trouvé l'idée qu'il souhaite. Une fois l'inspiration venue, il la réalise sous forme de croquis très détaillé qu'il travaille et retravaille sans cesse. Le scénario est ainsi entièrement prédessiné, avec le découpage, les dialogues et la mise en place.

Les principaux personnages de la BD

Vous les retrouverez tous dans le jeu à divers moments et endroits, en fonction de vos actions. Voyons d'abord les deux héros principaux :

Le Sergent CHESTERFIELD

Il semble mécanisé par le devoir, le goût des promotions et des médailles militaires. Mais n'est ce pas une façade ?



Le Caporal BLUTCH

Il fait la guerre contraint et forcé. Lucide et parfois cynique, il exprime la voix du bon sens et celle de l'amitié dans ce monde en délire.

Le Capitaine STARK

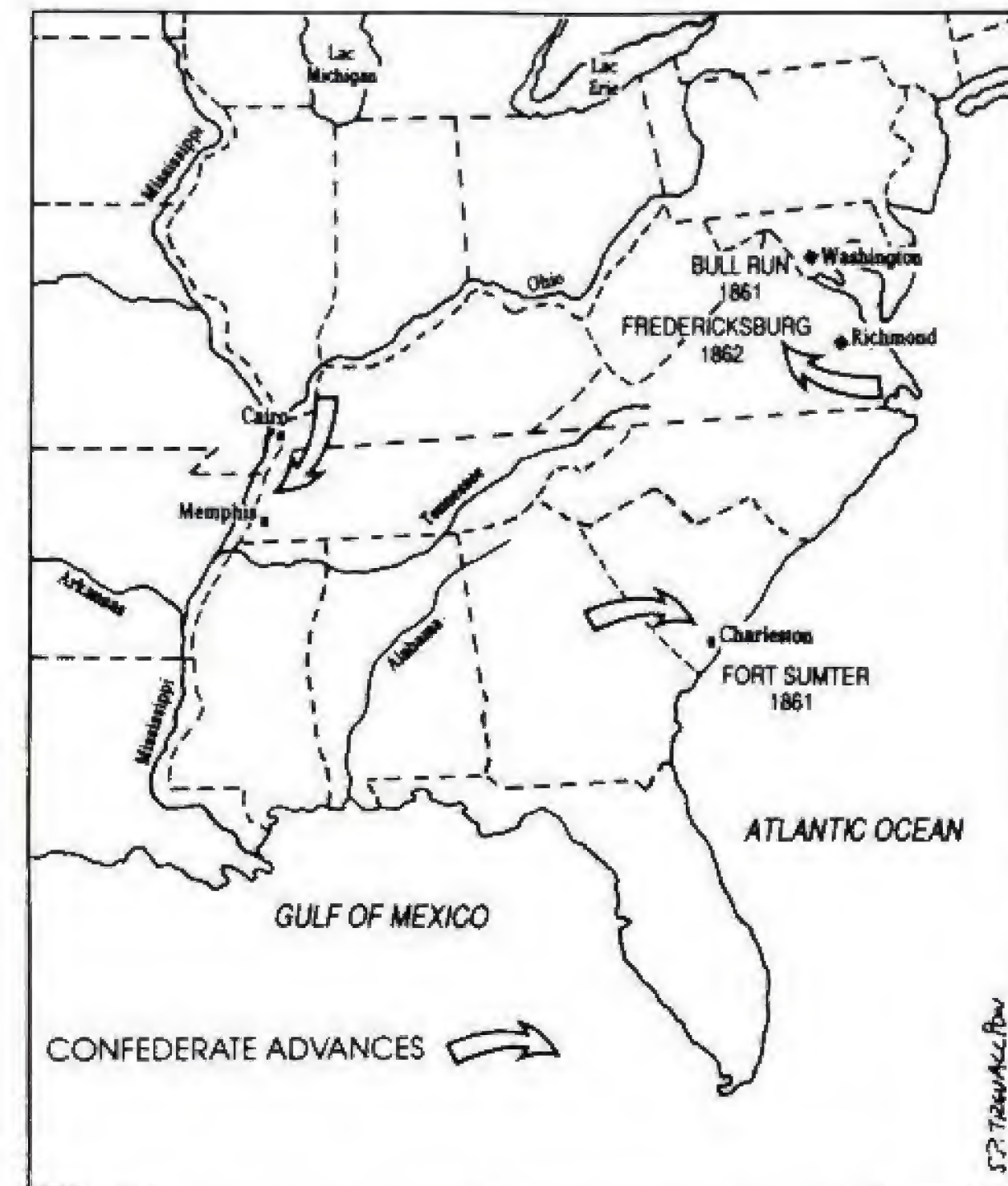
Toujours à cheval, un sabre à la main, le capitaine STARK est le fanatique des charges du 22ème de cavalerie. Un primaire dans son genre, l'hystérique le plus belliqueux de l'Ouest.

Le Caporal CANCRELAT

Individu sadique, bête et méchant, le pire de tous les Sudistes qu'ont eu à affronter BLUTCH et CHESTERFIELD.



HISTORIQUE DE LA GUERRE DE SECESSION



CARTE STRATEGIQUE DES CAMPAGNES
1861-1862

En 1860, LINCOLN est élu Président des Etats-Unis et soutient l'abolition de l'esclavage encore présent dans les états du Sud. Ceux-ci voient cette mesure comme une menace directe pour leur économie et pour leur façon de vivre. Les états du Sud tiraient presque l'exclusivité de leurs richesses de l'exploitation de champs de coton ou autres cultures agricoles. La main d'oeuvre était constituée d'esclaves noirs, exécutant les travaux les plus pénibles et faisant partie intégrante du patrimoine de l'exploitation. Est-ce par pur idéal démocratique ou parce que les industriels du Nord souhaitaient avoir plus de main d'oeuvre disponible afin d'augmenter leur production et de baisser les salaires comme l'ont soutenu certains Sudistes à l'époque ? Toujours est-il que la volonté de LINCOLN fut réelle et sincère et que le danger était cruellement ressenti par les Etats du Sud.

Ainsi la Caroline du Sud, suivie de 10 états, rappelle ses représentants au Congrès et fait de RICHMOND la capitale de la Confédération. Jefferson DAVIS, candidat malchanceux contre LINCOLN en 1860 est désigné Président de cette même Confédération.

La partie sembla déséquilibrée dès le départ car le Sud ne possédait que 9 millions d'habitants dont 4 millions d'esclaves noirs contre 22 millions d'habitants dans le Nord. De même le Sud possédait moins d'infrastructure et d'industries, se consacrant principalement à l'agriculture. Ceci se fit cruellement sentir pour eux durant toute la guerre. Ainsi dès 1863, les Nordistes ont eu constamment 900 000 hommes sous leurs drapeaux alors qu'au maximum les Sudistes ont pu aligner 500 000 hommes pour finir en 1865 avec 20 000 soldats tant les morts et les désertions abondèrent dans leurs rangs.

Les hostilités furent ouvertes par les Sudistes à Fort SUMTER, qui était un îlot fortifié en face de la ville de CHARLESTON, où résidait une garnison Nordiste fidèle à l'Union. La chute de ce fort déclencha cette guerre de 4 ans. La première année, l'essentiel des combats se déroula aux environs des deux capitales qui n'étaient séparés que de 250 kilomètres. Ce fut la fameuse bataille de BULL RUN. Celle-ci se solda par un quasi match nul mais vit également la fin des illusions du côté Nordiste qui pensait mater l'insurrection en quelques jours. En effet nombre des soldats Nordistes étaient des volontaires qui n'avaient signés que pour 3 mois de service. Un grand nombre d'entre eux démissionnèrent après la bataille mais alors, ce fut le temps de l'enrôlement obligatoire des deux côtés. En 1862, le Sud remporta de grandes victoires dans le MARYLAND (batailles de RICHMOND et FREDERICKSBURG). Des affrontements eurent lieu également le long du MISSISSIPPI avec les combats de CAIRO et de MENPHIS.

En 1863, le général LEE, commandant en chef des forces suprêmes Sudistes comprit que plus le temps passerait et plus les chances de victoire du côté Sudiste se feraient minces. Il fallait donc remporter une bataille rangée majeure qui anéantirait l'essentiel des troupes Nordistes et libérerait la route pour WASHINGTON. Malgré la vaillance de ses soldats et la qualité de ses Officiers (Beauregard, Johnston, Jackson, ...) il ne put remporter la bataille décisive de GETTYSBURG qui se déroula du 1er au 3 Juillet. Grace à une belle défense du général MEADE, les Nordistes interdisaient pour toujours à LEE la voie de WASHINGTON. Pendant ce temps, le général GRANT, futur Président des Etats-Unis, remportait victoire sur victoire sur le front Ouest en gagnant les batailles de VICKSBURG (Juillet) sur le MISSISSIPPI et de CHATTANOOGA (Novembre) dans le TENESSEE. Ce faisant il provoque le retour des anciens états Confédérés situés à l'Ouest du MISSISSIPPI dans le giron de l'Union.

En 1864, devant le peu d'efficacité des autres généraux Nordistes sur le front principal, GRANT devient le Commandant en chef de l'Union. Ce dernier chargera le général SHERMAN (celui-là même qui se vit dédié le nom d'un célèbre char d'assaut Américain durant la seconde guerre mondiale) de la poursuite des opérations dans l'Ouest. Et c'est SHERMAN qui fit basculer définitivement le sort de la guerre. En effet, LEE avec ses armées et officiers défendaient de manière brillante et efficace RICHMOND, faisant toujours planer une menace latente sur WASHINGTON. Aucun général Nordiste ne put le mettre vraiment en difficulté sauf lorsque le désavantage numérique fut trop flagrant envers lui. SHERMAN prit donc à revers les Sudistes, s'emparant d'ATLANTA, puis par une marche forcée devenu célèbre, remonta en 24 jours le littoral pour arriver à SAVANNAH, qui tombera le 21 décembre. Il empêchera en allant sur CHARLESTON, la jonction entre l'armée de LEE et de JOHNSTON.

En Avril 1865, après une dure bataille de 4 jours, GRANT s'empare de PETERSBURG. C'est la fin pour le Sud. Les désertions se multiplient, les armées ne sont plus ravitaillées. Chacun pense à rentrer chez soi afin de réparer les destructions et les pillages organisés par l'armée de SHERMAN. Sans munitions et sans vivres, LEE dépose les armes le 9 Avril 1865 à APPOMATTOX. Le 26 avril, la dernière armée, celle de JOHNSTON capitule également à DURHAM STATION. Ce dernier obtient que chacun de ses soldats puissent retourner chez lui avec son cheval ou son mulet. Le Nord essaya un temps d'imposer un contrôle sévère sur le Sud pour des réparations de guerre et un contrôle politique, mais les désastres furent tels, que cette surveillance s'estompa petit à petit. Tous les états furent réintégrés dans L'Union avec les mêmes droits et devoirs qu'avant et le Nord lança des plans d'aide économique afin de relever la situation catastrophique du Sud.



CARTE STRATEGIQUE DES CAMPAGNES
1863-1864-1865

Ce conflit fratricide fut pour les militaires la première des guerres modernes tant par l'ampleur des pertes humaines (plus de 600 000 morts) que par l'usage d'armes nouvelles, du train et du blocus maritime. Malgré la libération des esclaves noirs, ceux-ci ne furent pas vraiment intégrés dans la société Américaine. L'assassinat de LINCOLN le 14 Avril 1865 par un comédien fanatique ne permit pas de réfléchir à ce problème.

LE JEU

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés.

ATARI ST

Insérez la disquette numéro 1 "North & South" dans le lecteur de disquette interne, mettez l'unité centrale sous tension, le programme se charge automatiquement. Lorsqu'un message à l'écran l'indiquera, insérez la seconde disquette à la place de la première dans votre lecteur de disque interne.

AMIGA 500

Eteignez votre ordinateur. Attendez quelques secondes. Insérez directement la disquette "Tuniques Bleues". Rallumez votre ordinateur, le jeu se charge automatiquement.

AMIGA 1000

Eteignez votre ordinateur. Attendez quelques secondes puis rallumez votre ordinateur. Insérez la disquette KICKSTART 1.2 ou 1.3. Lorsque l'ordinateur vous demandera le WORKBENCH, insérez la disquette "Tuniques Bleues" et appuyez simultanément sur les touches CONTROL-AMIGA-AMIGA. Le jeu se charge automatiquement.

PC

Cette version offre la possibilité d'utiliser la carte Hercules en monochrome, la carte CGA en 4 couleurs ou la carte EGA en 16 couleurs.

Chargement :

Allumez votre unité centrale et chargez le DOS. Insérez la disquette numéro 1 de "North & South". Tapez alors TATOU puis appuyez sur RETURN. Le jeu se charge.

Si vous possédez 2 lecteurs de disquettes, mettez la disquette 1 dans le lecteur 1 et la disquette 2 dans le lecteur 2. Le programme se chargera d'appeler automatiquement le lecteur concerné. Avec un seul lecteur, des instructions sont affichées à l'écran.

Après un moment de chargement, on vous demandera de choisir votre carte vidéo. Puis un mini-menu s'affichera :

F1 : ... vous permet de commencer le jeu.

F2 : ... vous permet de sélectionner votre carte vidéo.

F3 : vous permet de régler votre joystick. Si vous sélectionnez ceci, suivez les instructions affichées à l'écran. Vous retournerez à la fin de vos opérations à ce menu.

F4 : ... vous permet de retourner au DOS.



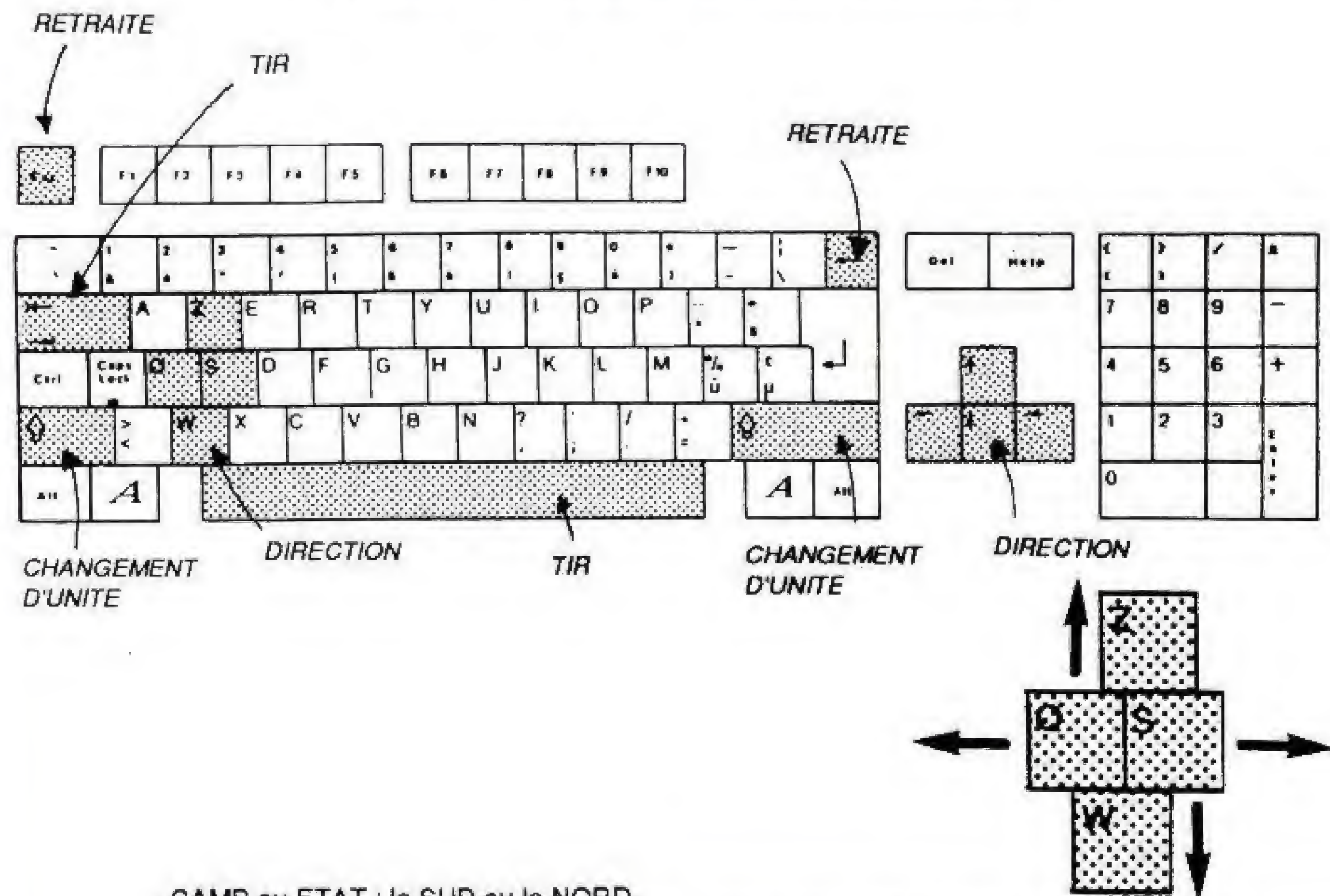
Fonction spéciales :

F9 : Active/Désactive la musique et les sons

F10 : Change la palette de votre moniteur (en mode CGA uniquement) afin d'obtenir de meilleurs contrastes.

GLOSSAIRE

EXEMPLE : CLAVIER AMIGA FRANCAIS



- CAMP ou ETAT : le SUD ou le NORD.
- TERRITOIRE : découpage géographique des "états" des USA représenté sur la carte stratégique.
- Cliquer : Appuyez sur le bouton gauche de la Souris, la barre d'espace ou le bouton feu. Sert à valider vos actions en fonction de l'endroit où se trouve votre curseur.
- Curseur : Pointeur déplacé par le joueur sur la carte stratégique à la souris, au joystick ou au clavier.
- Faire Feu : Appuyez sur la barre d'espace ou le bouton feu du joystick ou appuyez sur la touche TAB.
- Armée : Elément constitué de plusieurs unités représentée par un soldat sur la carte stratégique.
- Unité : Elément de base d'une armée. Il y a 3 sortes d'unités, des unités de Cavalerie, d'Infanterie et d'Artillerie.

LE BUT DU JEU

A vous de faire gagner le Nord ou le Sud en éliminant toutes les armées adverses ! En tant que joueur vous contrôlez des armées sur l'ensemble des zones de combat qui ont eu lieu durant la guerre de Sécession. A vous, en fonction de vos goûts et de vos capacités de respecter l'histoire ou de changer son cours.

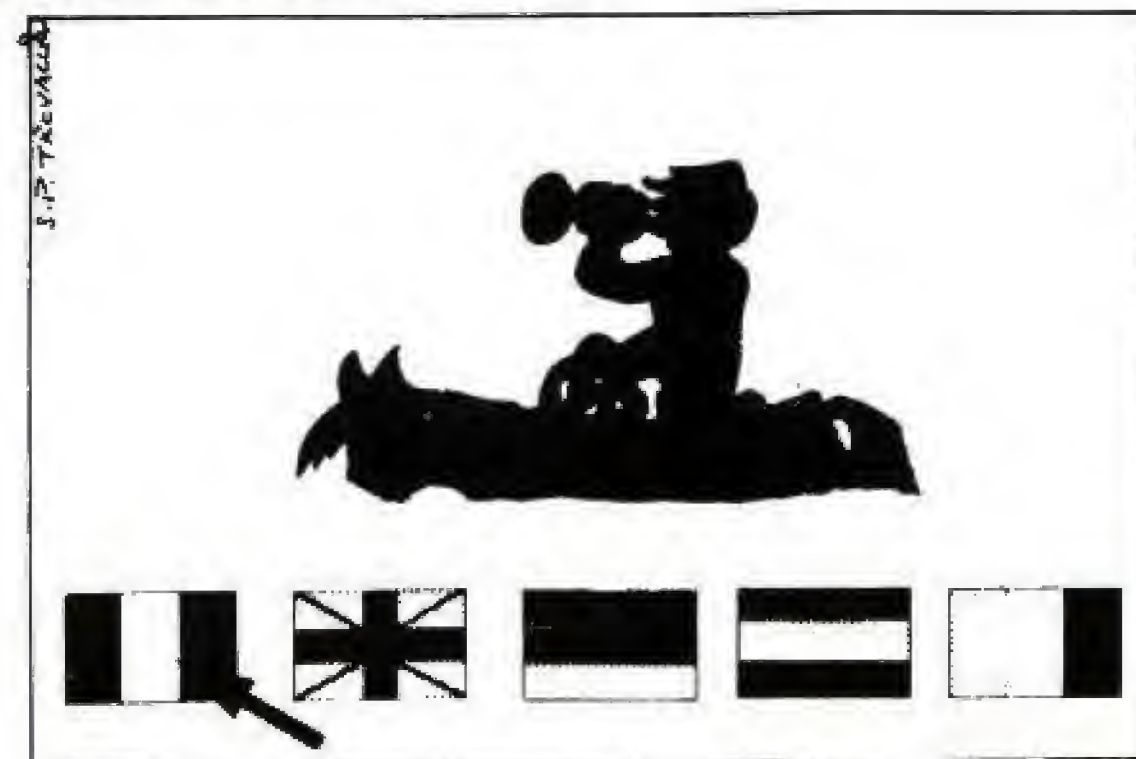
Bien que "North & South" n'ait pas une vocation de reconstitution historique et de réalisme, INFOGRAMES a tenu à respecter l'atmosphère et les grandes conditions stratégiques de cet affrontement. Ainsi, comme dans la réalité, le joueur aura le choix de foncer droit vers le sud ou le nord, ou d'essayer de passer par le centre ou carrément d'effectuer un immense mouvement tournant.

LES DIFFERENCES ENTRE LE JEU ET LA REALITE HISTORIQUE

Afin de ne pas tomber dans des reconstitutions pointilleuses et sans âmes du conflit, INFOGRAMES dans le but de respecter au mieux la bande dessinée "Les Tuniques Bleues" et en général l'esprit ludique, a choisi de modifier tel ou tel point historique afin d'augmenter l'intérêt de jeu et le plaisir du joueur. C'est le cas notamment des frontières, de l'emplacement des villes et des lignes de chemin de fer.

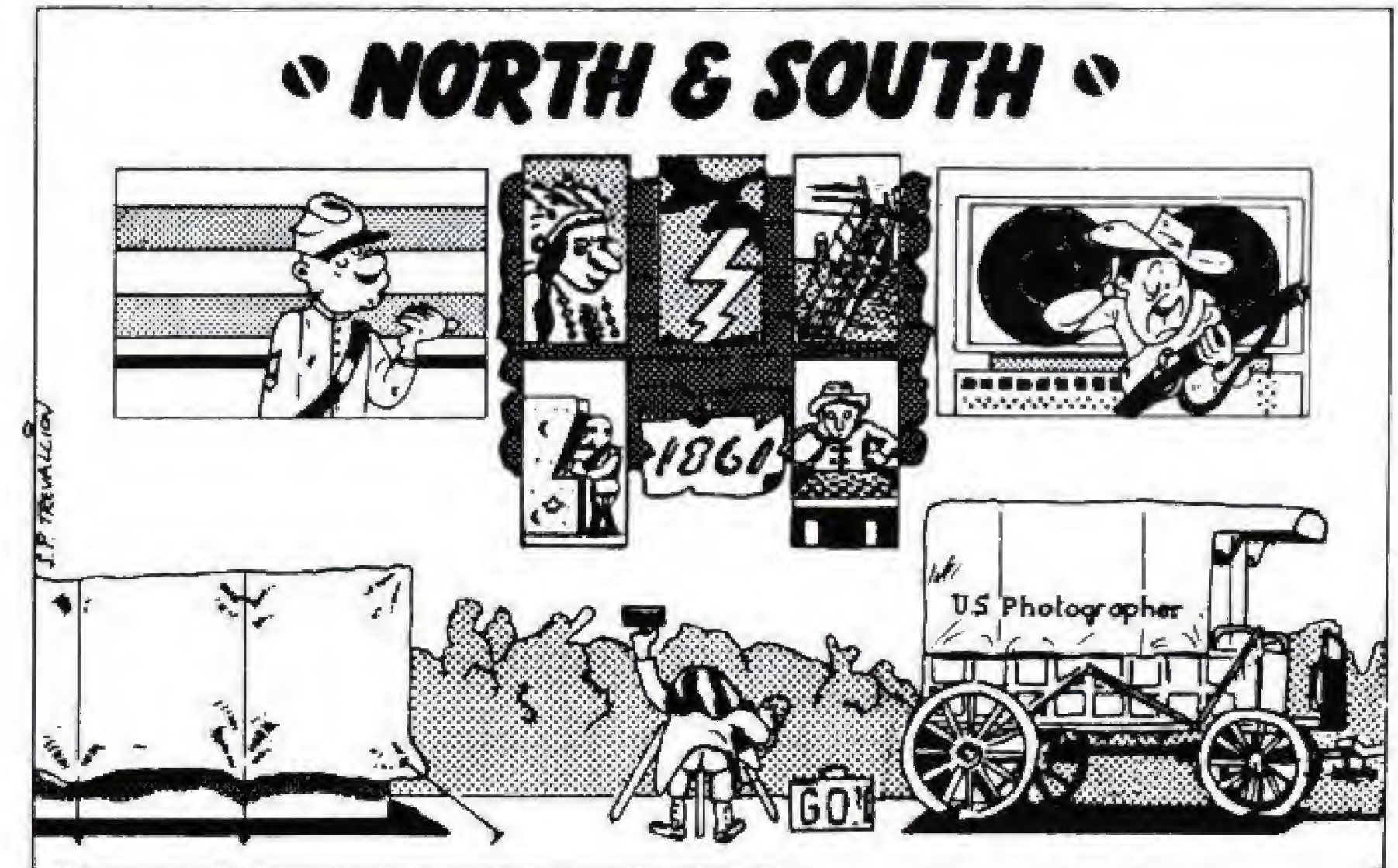
Nous espérons que ces rajouts ou modifications permettront d'augmenter votre joie et votre plaisir durant chaque partie des Tuniques Bleues et nous vous laissons maintenant attaquer la partie fondamentale de cette notice : **COMMENT JOUER AUX TUNIKES BLEUES.**

VISITE GUIDEE DU JEU



Sélection de la langue : Amenez votre curseur sur le drapeau Français et cliquez dessus.

LE MENU



Comment jouer immédiatement ?

Avec le curseur, vous cliquez sur la valise marquée GO et vous pourrez commencer à jouer immédiatement dans cette configuration.

- Vous jouez au niveau Capitaine, vous êtes STARK contre un Caporal Sudiste géré par l'ordinateur. L'année de départ est 1861 et aucune catastrophe n'est activée. Le Nord joue en premier.

Si vous voulez changer la configuration de départ, vous pouvez agir sur les paramètres suivants :

- Sélection du mode 1 à 2 joueurs.
- Changer le niveau de difficulté.
- Changer l'année de départ.
- Activer ou non tout ou partie des désastres ou événements.
- Jouer uniquement en mode stratégique (sans combat d'arcade) ou non.
- Définir qui joue au joystick lorsqu'il y a 2 joueurs.

L'ordre qui est indiqué ici n'est qu'un exemple et le joueur n'est pas obligé de suivre le même ordre.

Degré de difficulté et sélection du mode 1 à 2 joueurs :

Ces deux paramètres sont sélectionnés dans la même procédure.

♦ niveau de difficulté, Cliquer sur la tête du personnage présent dans vignette.

Caporaux : BLUTCH pour le Nord, et MATHIAS pour le Sud, Sergents : CHESTERFIELD pour le Nord et CANCRELAT pour le Sud, Capitaine pour STARK du Nord et PHILIP du Sud.

NOTE : SPECIAL PLUS "TUNIQUES BLEUES" : Ce jeu permet à deux candidats de valeur inégale de s'affronter entre eux. En effet, le joueur qui représente le Nordiste peut très bien sélectionner le niveau de difficulté Caporal et celui qui représente les Sudistes, qui est débutant dans le jeu, peut jouer au niveau Capitaine. Dans ce cas, les séquences du Train et du Fort n'auront pas la même difficulté suivant le joueur qui opère. Si c'est le Nordiste, ces jeux seront très difficiles, si c'est le Sudiste, ils seront faciles. Ceci permet d'équilibrer les chances et de donner un handicap aux personnes qui jouent au niveau le plus élevé. Faites des parties et des tournois avec ce principe et vous verrez que même les débutants peuvent tenir tête au plus expérimenté des joueurs.

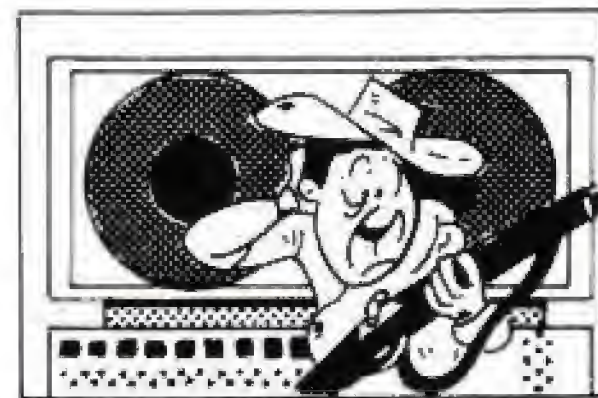
Plus le grade est élevé, plus le jeu est facile!

♦ Pour jouer à 1 ou à 2 :

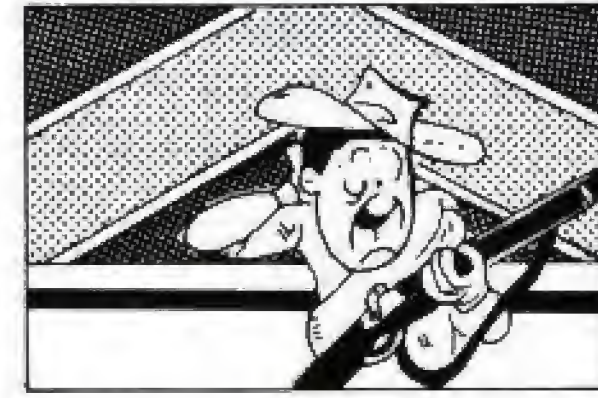
Cliquez sur le drapeau de la vignette, un ordinateur apparaît signifiant que cet état est alors géré par ordinateur. Recliquez sur l'ordinateur pour passer en mode humain.



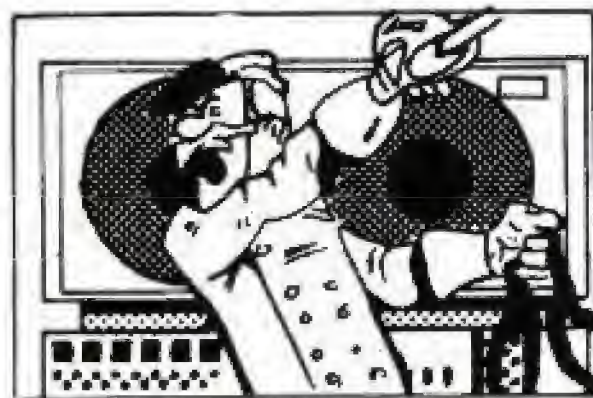
*Joueur Nordiste
contre
Ordinateur Sudiste*



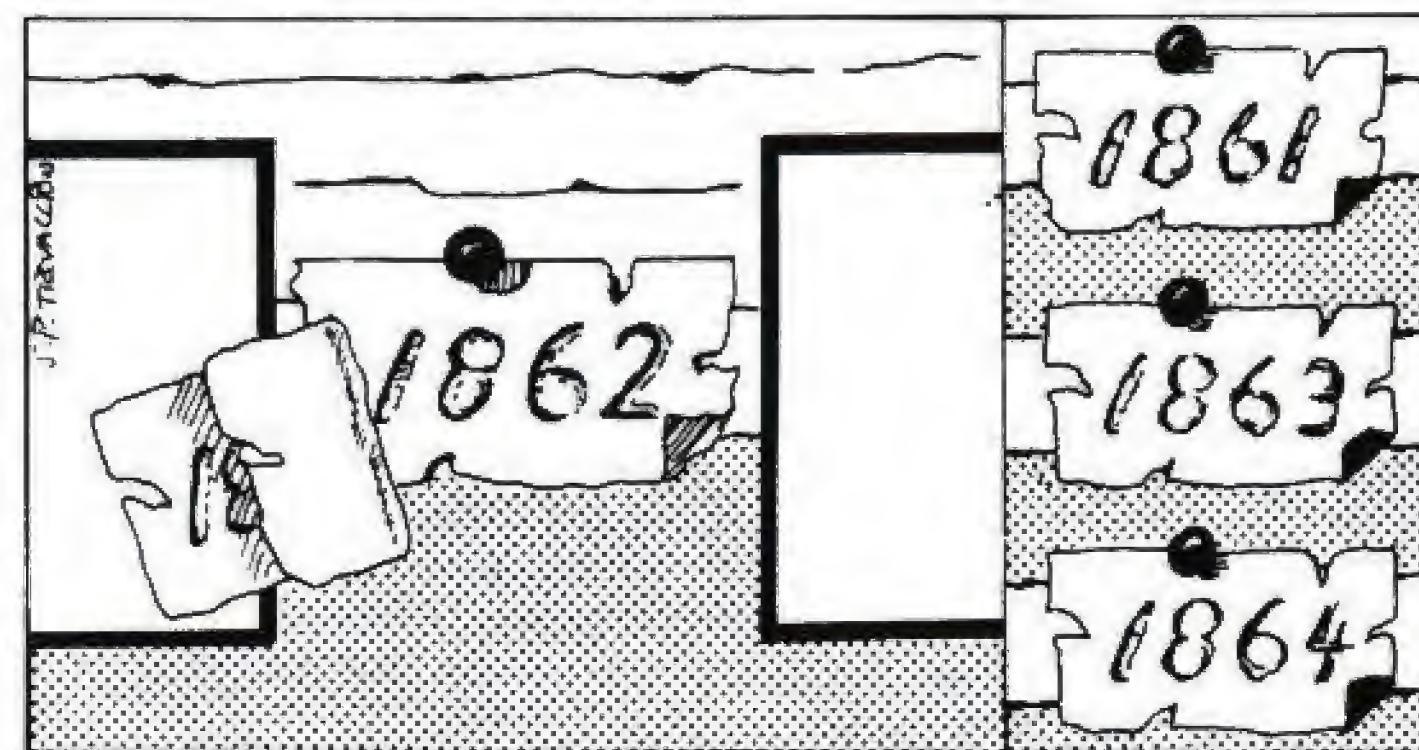
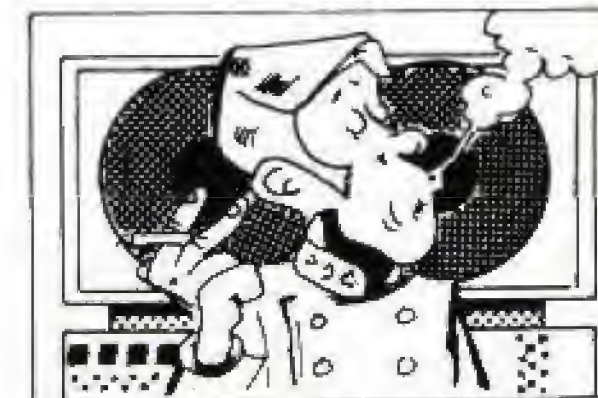
*Ordinateur Nordiste
contre
Joueur Sudiste*



*2 joueurs
humains*



*2 joueurs
vraiment
inhumains !*



♦ Changer l'année de départ

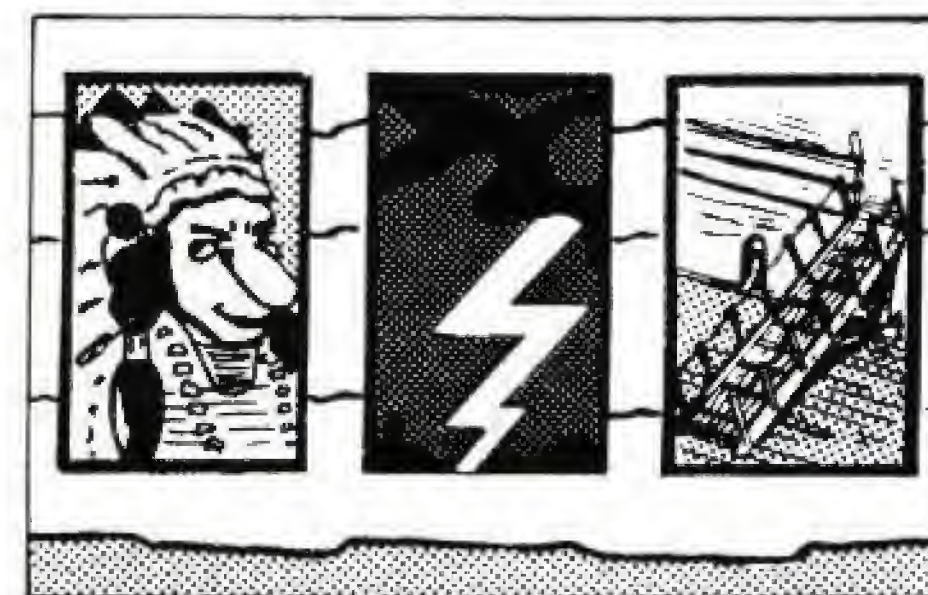
Cliquez sur le calendrier pour faire défiler les années de 1861 à 1864. 1865 n'étant pas inclus, tant la situation était désespérée pour le Sud. A chaque année correspond un nombre d'armées et de territoires possédés par les belligérants, différent, et ce suivant la conjoncture militaire historique.

LES DESASTRES

Ces options sont à votre disposition afin de faire rentrer en jeu certains éléments que les amateurs de la BD les Tuniques Bleues connaissent bien. Vous modifierez ainsi à loisir les conditions stratégiques de la guerre.

Pour activer un désastre, il vous suffit de cliquer dessus.

Lorsque le jeu est lancé, vous n'avez plus la possibilité de l'annuler.



LES INDIENS :

Ils lancent de temps en temps des attaques sur des armées se trouvant dans des territoires voisins. Lorsque les Indiens ont repéré une proie, ils envoient des signaux de fumée puis passent à l'attaque.

L'armée attaquée perd alors des unités ou disparaît, complètement anéantie.

LE MEXICAIN :

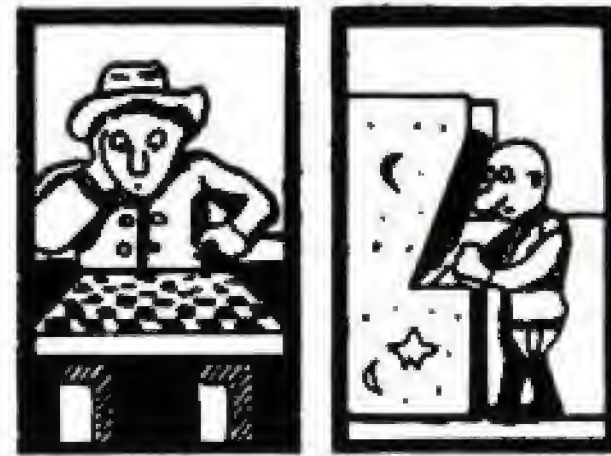
Si vous avez activé le mode Indien, il se trouve aussi présent. Réveillé dans un sommeil réparateur effectué juste après une petite sieste, le Mexicain jette une bombe sur l'état du Texas afin de calmer l'armée qui se situe dessus. Là aussi, cette dernière souffre de pertes dans ses unités ou disparaît complètement.

LES ORAGES :

Un nuage orageux se ballade au-dessus de la carte. Si une armée se trouve sous le nuage, elle ne peut plus se déplacer tant que le nuage reste au-dessus de son territoire.

LES RENFORTS d'EUROPE

Les activités diplomatiques du Nord et du Sud se sont révélées fructueuses en Europe. Le camp qui possède le territoire de la VIRGINIE du SUD verra arriver un bateau contenant des renforts. Ceux-ci débarquent et constituent une armée (1 canon, 3 cavaliers, 6 fantassins) si il n'y en a pas déjà ou renforcent une armée existante jusqu'à concurrence du maximum autorisé (3 canons, 18 fantassins, 9 cavaliers). Les unités en plus sont définitivement perdues.

LE MODE STRATEGIQUE ou ARCADE

PAW PAW
PAW PAW



En cliquant sur l'icône Arcade, celle-ci désactive immédiatement l'option stratégique et vice-versa. Le fait de jouer en mode arcade active les 3 épreuves d'arcade que sont la bataille, le train et le fort. Si le mode stratégique est sélectionné, ces 3 épreuves sont remplacés par des ratios entre les forces en présence et un tirage aléatoire à l'intérieur de ces ratios pour déterminer le vainqueur de chaque épreuve. Cette option permet ainsi aux amateurs de pur jeu stratégique de se concentrer uniquement sur la partie réflexion du jeu.

QUI JOUE AU JOYSTICK ?

Lorsqu'il y a 2 joueurs, une icône supplémentaire s'ouvre. Elle permet de définir qui du joueur Sudiste ou Nordiste joue au joystick. Au départ, le Nord possède le joystick. Il suffit au joueur de cliquer sur le carré gris du Sud pour que cela devienne l'inverse. Pour que le Nord reprenne le joystick, il faut cliquer dans le carré bleu.

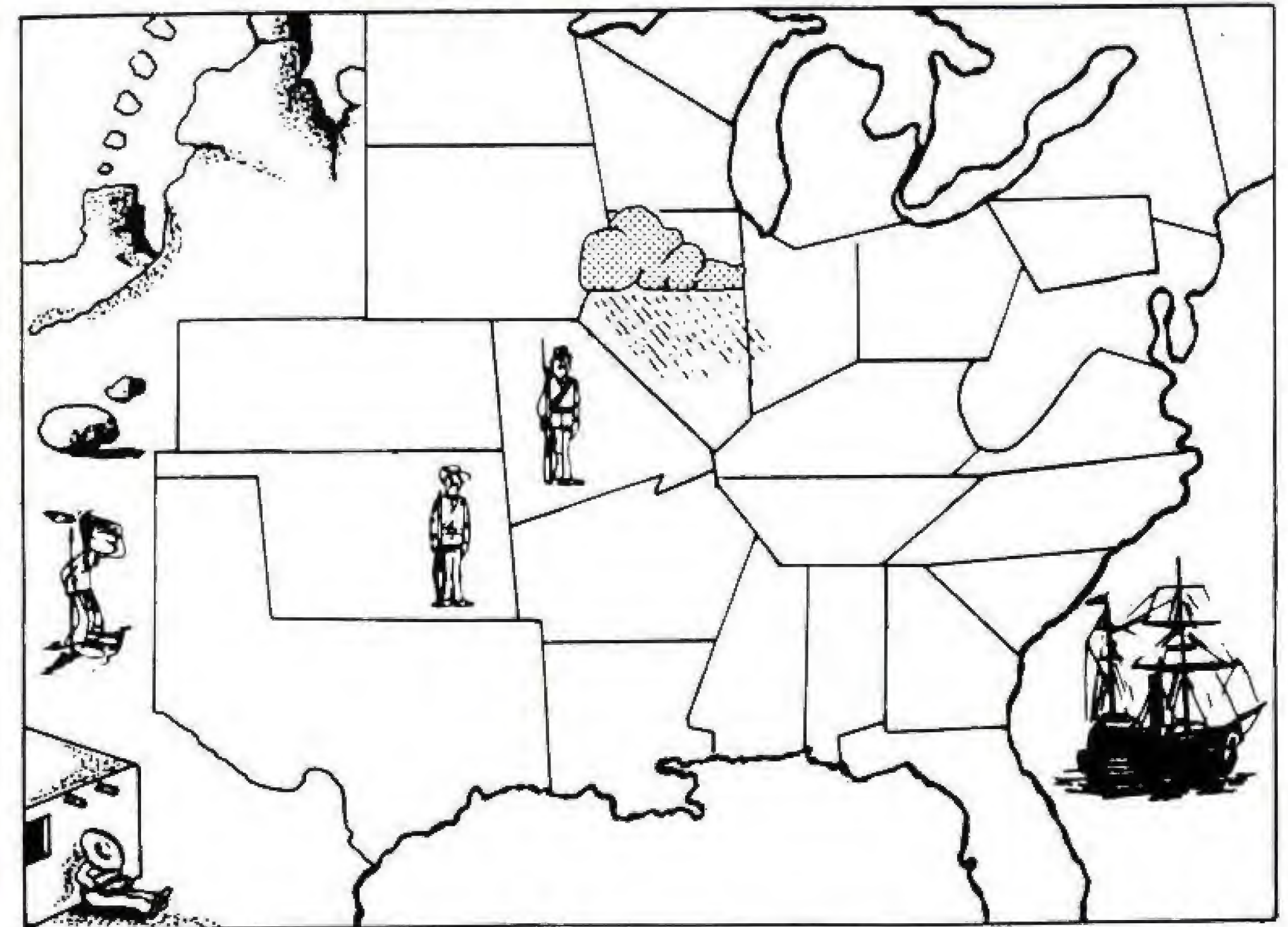
Si l'on joue contre l'ordinateur, on possède automatiquement la souris, le clavier 1 et le joystick.

Si l'on joue à deux, la personne qui a le joystick a aussi le clavier 2. L'autre joueur ayant à sa disposition le clavier 1.

Note : Sur ATARI ST, à 2 joueurs, il faut obligatoirement avoir un joystick. Il est impossible de jouer à 2 qu'avec le clavier.

La souris étant à la disposition des deux joueurs pour les déplacements sur la carte (cf déplacement des unités).

Lorsque le joueur a agit ainsi sur ces paramètres, et ce dans l'ordre qu'il souhaite, il peut alors cliquer sur la valise marquée GO pour que la partie puisse commencer.

LE JEU PROPREMENT DIT**CARTE et PARTIE STRATEGIQUE**

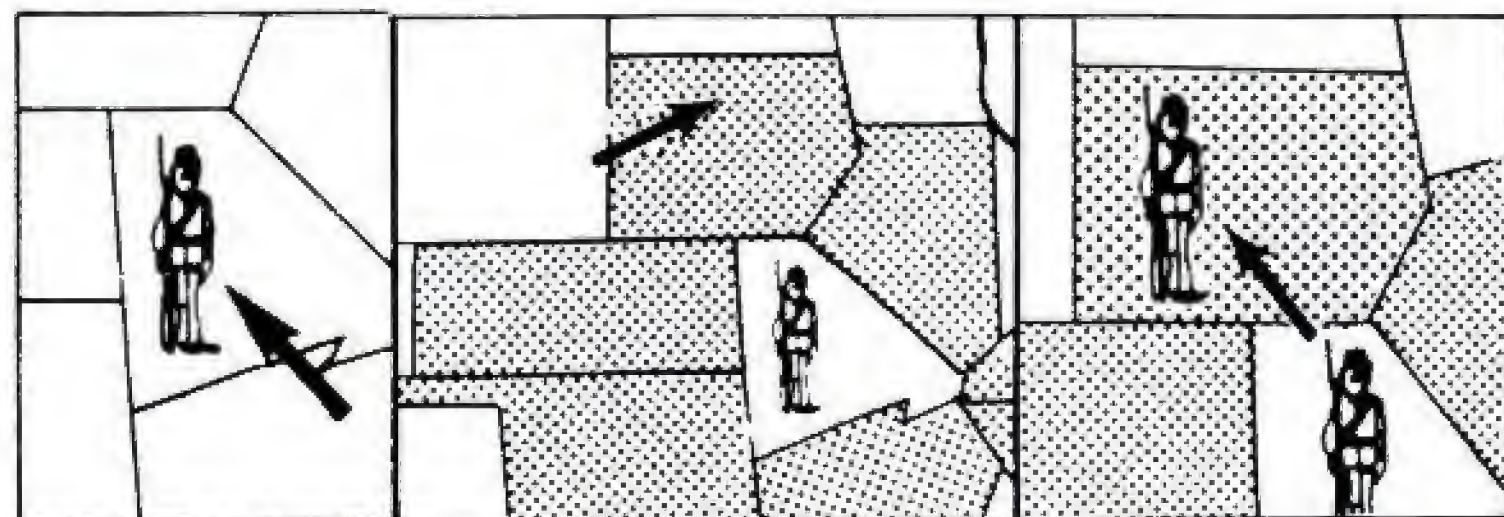
En fonction de l'année sélectionnée, le nombre d'armées et leurs emplacements varient. Voici la carte des états sur laquelle vont se déplacer vos armées.(dessin)

♦ Qu'est ce qu'une armée ?

Une armée est constituée de plusieurs unités d'Infanterie, d'Artillerie et de Cavalerie. Suivant le nombre d'unités possédé, le soldat représentant l'armée sur la carte a plus ou moins des boulets à ses pieds.

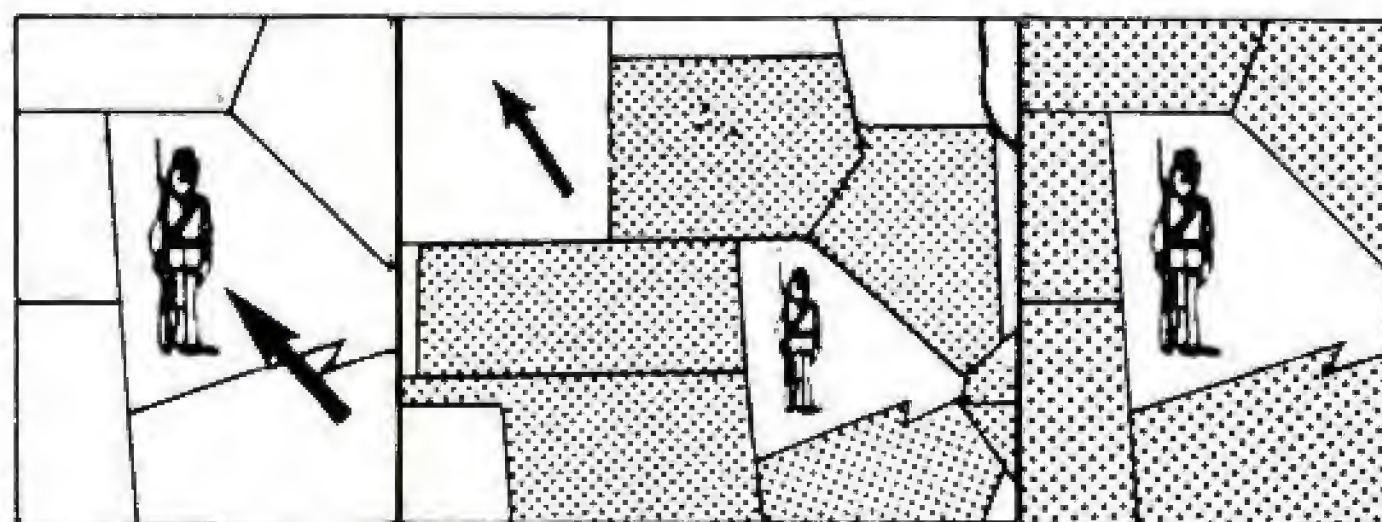
DEPLACEMENT DES UNITES

Les joueurs jouent les uns après les autres dans ce qui est appelé un tour de jeu. A chaque tour de jeu, le joueur en question peut déplacer tout ou partie de ces armées dans son tour. Il peut déplacer chaque armée du territoire de départ à un territoire voisin, c'est à dire qui a des frontières avec le territoire de départ. Voici quelques exemples :



A) Se déplacer dans un autre territoire

- Cliquez sur l'unité que vous voulez déplacer maintenant
- Les territoires où elle peut se déplacer se mettent à flasher.
- Cliquez sur le territoire où vous désirez aller.
- L'armée se trouve maintenant sur son nouveau territoire et ne peut plus être déplacé avant le prochain tour de jeu.



B) Annuler son déplacement pour jouer une autre armée avant celle-ci

- Cliquez sur un territoire qui ne flashe pas.
- L'armée reste sur son territoire et pourra être toujours déplacé dans ce tour de jeu
- Vous pouvez également cliquer sur votre territoire de départ.

C) Décider de rester finalement sur le même territoire

- Cette opération s'effectue **UNIQUEMENT** lorsque vous avez effectué **TOUT** le reste de vos déplacements. Quand il reste une ou plusieurs armées que vous ne désirez pas bouger, pour finir votre tour, vous devez cliquer dans le bandeau inférieur de l'écran qui représente les mois et les années. C'est alors à votre adversaire de jouer.

De la même manière, lorsque vous avez déplacé toutes vos unités, votre tour de jeu prend fin et c'est à votre adversaire de jouer.

PRISE D'UN TERRITOIRE

6 cas sont possibles :

- 1) Le territoire est VIERGE.
 - Une armée arrive la première dessus. Le territoire appartient au joueur possédant cette armée.
 - Si l'armée quitte le territoire, le drapeau correspondant s'affiche. Ici, c'est le Nordiste.
- 2) Le territoire appartient à l'ENNEMI mais est vide d'unité.
 - La nouvelle armée s'installe dessus et le drapeau ennemi disparaît.
 - Lorsque la nouvelle armée s'en va, le drapeau correspondant s'affiche. Ici toujours le Nordiste.
- 3) Le territoire possède une unité ennemie.
 - Dans ce cas, il y a bataille. Ce n'est que dans l'hypothèse où l'attaquant gagne, que la couleur de l'état, toujours par le même procédé changera.
- 4) Le territoire appartient déjà au joueur. Dans ce cas, rien n'est changé.
- 5) Le territoire contient une ville et des unités ennemies.
 - Par une bataille, il faut d'abord vaincre ou faire reculer l'armée ennemie.
 - Puis vaincre dans le jeu du Fort.
 - Si celui-ci est réussi votre armée peut rester sur le territoire. Sinon, elle reste sur son territoire de départ.
- 6) Le territoire ennemi contient une ville mais pas d'armée sur son sol.
 - Il faut remporter le jeu du Fort impérativement pour s'emparer du territoire.
 - En cas d'échec, l'armée attaquante reste sur le territoire de départ.

COMMENT RENFORCER VOS ARMEES EN FUSIONNANT

Afin de renforcer certaines armées pour avoir une supériorité numérique sur l'adversaire ou d'éponger des pertes dans des batailles sanglantes, le joueur peut, lors des déplacements sur la carte, fusionner 2 ou plusieurs armées entre elles si celles-ci se trouvent sur des territoires voisins.

- Cliquez sur une armée.
- Déplacez là sur un territoire où se trouve une autre armée alliée, cette dernière se trouvera renforcée.
- La nouvelle armée est maintenant renforcée et pourra être déplacé au tour prochain.

N.B C'est le même système de maximum qui est appliqué ici que pour les renforts. Si une armée est déjà présente et possède 18 Fantassins ou 3 canons ou 9 cavaliers, la fusion ne sera pas possible. dans ce cas le territoire voisin ne clignotera pas.

COMMENT ATTAQUER UNE ARMEE ENNEMIE

- Cliquez sur l'armée que vous voulez utiliser
- Cliquez sur le territoire où se trouve l'armée ennemie
- Les deux armées vont se retrouver dans la mode arcade "bataille rangée". Sauf si les joueurs sont en mode stratégique uniquement.

♦ Comment attaquer à plusieurs une armée ennemie

- Regardez si plusieurs de vos armées voisines entre elles peuvent se déplacer dans le même tour de jeu jusqu'à l'armée ennemie. Voici un exemple
- Si oui, cliquez alors sur une de vos armées.
- Cliquez sur le territoire de l'armée ennemie.
- Automatiquement, les armées qui peuvent atteindre l'armée ennemie se dirige aussi sur le territoire.

N.B L'ordinateur est juge suprême dans les cas litigieux. Rappelez-vous également que cette attaque à plusieurs est limité jusqu'au nombre maximum. Si la fusion de 2 ou plusieurs armées dépassent 18 Fantassins, 3 canons ou 9 Cavaliers, le surplus reste dans une armée sur un des territoires de départ.

♦ La retraite d'une armée.

Dans le paragraphe bataille rangée, le déclenchement de ce mode est expliqué. Voyons ici les conséquences au niveau stratégique.

Si vous avez décidé de faire retraite, 2 cas se présentent :

- Vous êtes l'attaquant, vous revenez à votre état de départ.
- Vous êtes le défenseur et l'ordinateur vous fait reculer par rapport à la ligne de front, dans un territoire vierge ou vous appartenant.
- Si vous ne pouvez reculer sur un territoire vierge ou vous appartenant, vla retraite n'est pas possible.

TOUR DE RAVITAILLEMENT : ou COMMENT RECEVOIR DES ARMEES NOUVELLES

A la fin des déplacements de chaque joueur suivant le nombre de territoire possédé par le joueur, un certain nombre de sacs d'or peut lui être attribué. Pour que le joueur reçoive effectivement ces sacs d'Or, il faut que deux villes qu'il possède soient reliées entre elles par une ligne de chemin de fer.

♦ Perception des sacs d'or.

Si deux villes sont reliées entre elles de manière correcte, à la fin de votre tour de jeu, un train partira de l'une d'elle pour arriver à l'autre. Les sacs d'Or seront alors entreposés dans la Banque centrale du joueur.

♦ Perception de nouvelle armée:

Lorsque le joueur a 5 sacs d'Or dans sa Banque, une nouvelle armée se crée pour le prix de ces sacs d'Or. L'armée nouvelle clignote dans la carte, en bas, à gauche.

Pour faire rentrer cette armée en jeu, cliquez sur un territoire qui clignote. La nouvelle armée (6 fantassins, 3 cavaliers, 1 canon) ne peut se poser que sur un de vos territoires n'ayant pas d'armée et à condition qu'il soit situé sur une ligne de chemin de fer vous appartenant entièrement. Dans ce cas les territoires possibles se mettent à clignoter.

♦ Si la pose d'une nouvelle armée est impossible.

Dans ce cas, les sacs d'Or restent dans la Banque jusqu'à ce que le joueur puisse poser une nouvelle armée.

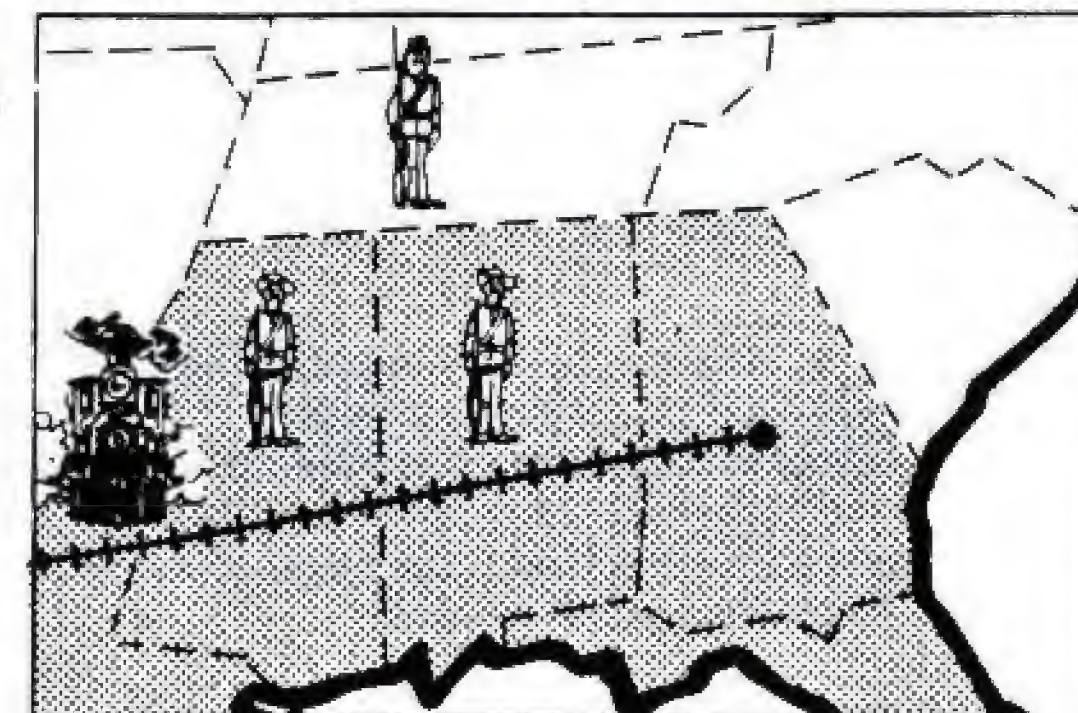
♦ Comment collecter les impôts de son ennemi ?

- Aucune liaison entre deux autres villes détenues par l'ennemi ne doit être possible. (Sinon le train passe toujours dans la voie la plus sûre, sans armée ennemie) Vous devez également couper la voie en vous emparant d'un territoire entre les deux villes ennemies.

- Une fois et une seule fois, le train va tenter de passer (si il n'y aucun autre chemin possible). Vous rentrez alors dans le jeu d'arcade. En cas de réussite, vous collectez dans votre propre banque les impôts ennemi.

Si vous êtes en mode stratégie, la table des ratios du FORT, située à la fin de la notice vous permettra de prévoir vos chances de succès.

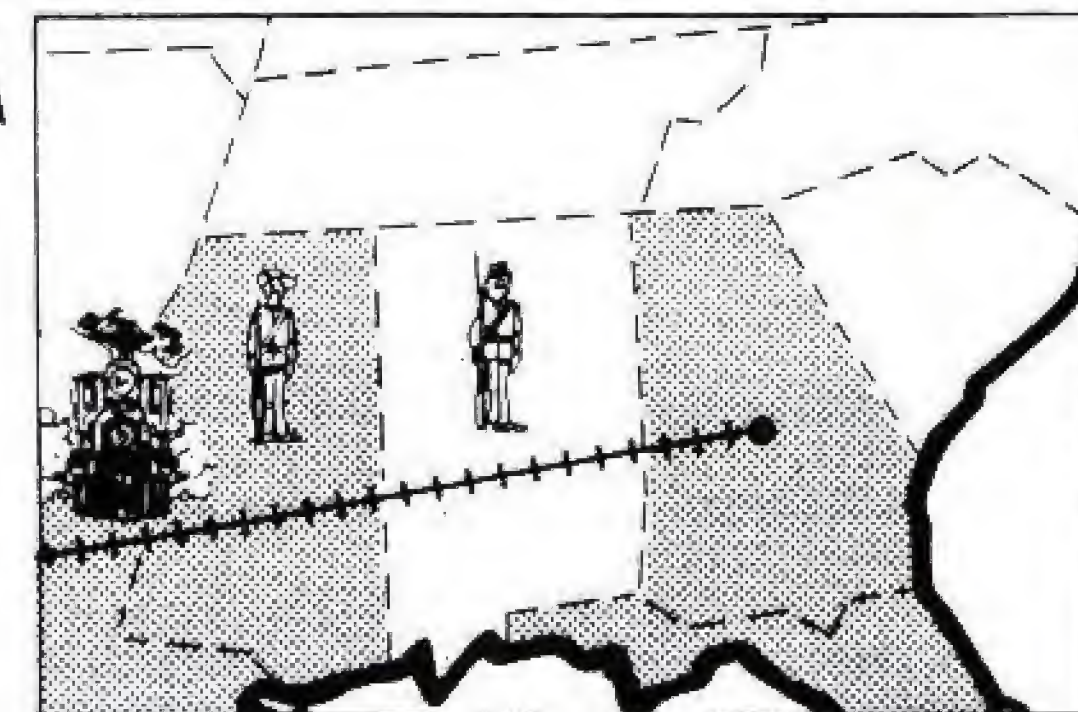
- Passage réussi : Le convoi du joueur gris n'est pas coupé par un territoire appartenant aux bleus.



- Le train passe ailleurs : Il existe une autre ligne ne contenant aucun territoire occupé par l'ennemi.

- Interception lancée : L'armée bleue se trouvant sur un territoire traversé par le train tente une interception du convoi.

- Une de vos armées doit couper la voie de chemin de fer ennemie comme ceci



N.B CANCRELAT et CHESTERFIELD sont toujours désignés pour intercepter le train. Si ils échouent, il n'y a aucune conséquence sur l'armée qui tentait l'interception.

LE JEU DU TRAIN : MODE ARCADE

Vous retrouvez au sol le personnage que vous contrôlez. Vous devrez d'abord monter sur le toit du train en grimpant à l'arrière des wagons qui défilent et uniquement à cet endroit. Si vous loupez votre montée et que les wagons vous passent devant, le jeu est terminé, votre interception est loupée.

Comment monter sur un wagon ↑
 Comment se diriger sur le wagon ← et →
 Comment sauter d'un wagon à l'autre ↑

Votre but est d'atteindre la tête du train pour l'arrêter et maîtriser le conducteur.

Pour abattre les ennemis :

- Barre d'espace ou Fire : vous lancez un couteau sur votre adversaire si vous n'êtes pas au corps à corps.

- Barre d'espace ou Fire : vous lui donnez un coup de poing si vous êtes au corps à corps.

Attention, le nombre de couteaux est limité par niveau de difficulté.

♦ La lutte contre le temps

A chaque niveau correspond un maximum de temps alloué. Le temps est symbolisé par un réveil et votre progression jusqu'à la locomotive par une chaussure ranger.

Vous devez arriver au bout avant la fin du temps, donc que votre chaussure arrive au bord droit avant le réveil.

Lorsqu'un adversaire vous fait tomber à terre, vous devez remonter sur un wagon le plus rapidement et ce avant que le train ne soit hors de votre portée.

Version 2 joueurs :

Le joueur qui possède le train et qui subit donc l'interception, est appelé le défenseur.

Celui-ci peut envoyer des hommes sur le toit du train pour contrecarrer l'attaquant.

- Pour envoyer un homme sur le toit : Direction haute ou basse. (Joystick ou clavier)

- Pour tirer un couteau au loin ou un coup de poing en corps en corps, appuyez sur Fire si vous avez le joystick, sinon barre d'espace.

N.B : L'homme se déplace tout seul de droite à gauche, le défenseur contrôle le moment de son apparition et le moment où il tire.

LE JEU DU FORT

La possession d'au moins 2 villes reliées entre elles par chemin de fer est vitale pour chaque joueur. Ces villes ont des forts qui les protègent.

Si l'on veut prendre un territoire ennemi, il faut vaincre l'unité qui peut être présente, dans le mode bataille rangée, mais aussi réussir le jeu du fort.

Si aucune unité ennemie ne se trouve sur le territoire, le joueur devra quand même réussir le jeu du fort pour devenir le nouveau maître du territoire. En mode stratégique, la table des ratios du Train située à la fin de la notice vous donnera vos chances de succès. Si le joueur échoue, l'armée qui attaquait le territoire reste à son ancienne place. Un échec n'a pas d'autres conséquences.

Le jeu d'arcade :

Vous avez là aussi un temps limité en fonction de la difficulté du niveau. Egalement, une chaussure vous indique votre progression dans le fort. Votre but est d'arriver au bout de ce fort où se trouve le drapeau ennemi. Si vous arrivez jusqu'au bout, vous descendrez alors le drapeau ennemi et vous le remplacerez par le votre, signe de la reddition de la ville.

Vous vous déplacez et combattez suivant les mêmes principes du jeu du train. Veuillez noter toutefois que certains obstacles sont infranchissables et que la seule solution est de monter avec les échelles.

De même des chiens-loups vont apparaître de temps en temps, se jettant sur l'attaquant. Et si l'attaquant marche sur des caisses d'explosifs, il sera assommé pour quelques instants.

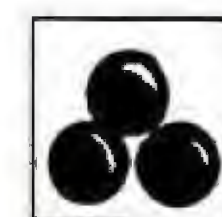
Mode 2 joueurs : Les mêmes commandes que dans le jeu du Train sont à la disposition du joueur.

ATTENTION : Si le défenseur prend la direction basse pour faire apparaître un de ces hommes, il apparaîtra au niveau du sol. Si c'est la direction haute, il apparaîtra sur les remparts.

LA BATAILLE RANGEE

Elle se déclenche lorsque deux armées ennemies se retrouvent sur le même territoire. Le but est d'éliminer l'armée ennemie ou de la forcer à faire retraite pour conserver le territoire où se déroule la bataille.

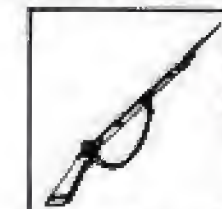
Comment jouer :



ARTILLERIE



CAVALERIE



INFANTERIE

1) Sélectionner l'unité que vous voulez déplacer ou faire tirer :

Si le joueur a le joystick ou le clavier 2 : Appuyez sur SHIFT gauche

Si il a le clavier 1, il appuie sur SHIFT Droit

L'unité qui est sélectionnée est indiquée par son symbole. Il est affiché en haut à gauche de l'écran pour le Nordiste et à droite pour le Sudiste.

2) Pour déplacer l'unité

Utiliser les directions données par le clavier 1, ou 2 ou le joystick pour faire déplacer vos unités.

- L'artillerie ne se déplace que de haut en bas et vice-versa.

- La cavalerie démarre avec la direction qui est face à l'ennemi. Soit droite ou gauche. La marche arrière est impossible pour les chevaux. On ne peut au mieux que les faire piétiner sur place.

- Les fantassins se déplacent dans toutes les directions.

3) Pour tirer ou charger

- Artillerie : 1 joueur : Appuyez sur Fire ou la barre d'espace.

A 2 joueurs : Celui qui a le joystick : bouton fire.

Celui qui a le clavier 1 : barre d'espace

Appuyez sans relâcher votre pression, et une jauge va apparaître en haut de l'écran. Plus la jauge est remplie, plus le tir des canons va loin. Lorsque la jauge atteint le fond, cela signifie que vous atteignez le bout de l'écran ennemi.

Pour tirer relâcher votre pression. Les boulets de canon atteriront plus ou moins loin suivant le niveau de la jauge.

Attention : Le nombre de boulets que possède les canons est limité à 9. Lorsque l'artillerie n'a plus de munitions, elle se retire automatiquement du champ de bataille.

- Cavalerie : même principe au niveau des commandes. Le premier appui sur un bouton feu met en position de charge les cavaliers, c'est à dire face à leurs adversaires.

Avec de nouveaux appuis sur le bouton feu, les cavaliers donnent des coups de sabre et réduisent à la moulINETTE leurs adversaires. Lorsque la cavalerie atteint le bord de l'écran opposé, elle fait le tour du champ de bataille et revient se positionner à sa position de départ. Si il y a des survivants, n'est ce pas capitaine STARK !!

Changement de formation : Pour faire revenir les cavaliers en position normale ou à la queue-leu, donnez une seule fois la direction opposée à leur charge (droite ou gauche).

ATTENTION : La maîtrise de cette manoeuvre est vitale pour faire passer les ponts et les canyons. Sinon vos cavaliers vont durement chutés !

- L'infanterie : même principe au niveau des commandes. Le premier appui sur feu met en position de tir les fantassins, face à leur adversaire. D'autres appuis font tirer droit devant eux ces mêmes fantassins.

Changement de formation : pour revenir en position de départ, il faut prendre une seule fois la direction opposée à la marche (droite ou gauche). Si vous continuez de prendre cette direction, vous reculerez dans la même formation.

LA RETRAITE

Lorsqu'un adversaire pense qu'il est en mauvaise posture et/ou qu'il vaut mieux effectuer un recul stratégique, il peut exécuter une retraite. Pour cela, le joueur qui a le clavier 2 ou le Joystick doit appuyer sur la touche ESCAPE et celui qui a le clavier 1 sur Backspace.

Quant est-il possible d'effectuer une retraite ?

Dès que les unités sont en place sur le champ de bataille, le joueur peut faire retraite. La retraite fait perdre au joueur qui l'effectue tous les canons qu'il possède dans son armée. Si l'armée attaquante fait retraite, elle revient à son territoire de départ. Si c'est l'armée du défenseur, elle recule de son territoire (Cf règle retraite)

Si le recul de l'armée n'est pas possible (voir plus haut) les touches de retraite (ESCAPE et BACKSPACE) sont inopérantes.

LA NOTION D'ENCERCLEMENT

Pour récupérer rapidement des territoires sans avoir à combattre des armées ennemies, le joueur peut appliquer la tactique d'encerclement. Lorsque des territoires ennemis ne possèdent aucune armée et se retrouvent encerclés par une ou plusieurs de vos armées, les territoires changent de camp et passent à la couleur de votre drapeau.

L'encerclement n'est pas possible pour les territoires possédant une ville.

NOS CONSEILS

Les conseils stratégiques

BLUTCH et CHESTERFIELD n'étant pas qualifiés pour les batailles, notre ami le général Nordiste ALEXANDER a bien voulu répondre à quelques unes de nos questions.

INFOGRAMES : Mon général, que conseillez-vous pour les débutants ? Euh ... nous voulions dire pour les Bleus !

ALEXANDER : La supériorité numérique, mon jeune ami. C'est la clé de tous mes succès, hum, hum (bruits de raclement de gorge). N'hésitez pas à réunir plusieurs armées entre elles pour avoir une supériorité dans la bataille rangée. Mais ne rassemblez pas tout en une seule armée, car votre ennemi pourra facilement attaquer vos villes et couper vos lignes de chemin de fer.

Pour ceux qui auront la sagesse de jouer le Nord, c'est à dire le bien face au mal, je conseille 2 choses. Premièrement, de réaliser une jonction entre deux villes et deuxièmement de se concentrer sur la prise du territoire TENNESSEE. Sa possession fait peser une lourde menace pour la survie du Sud. Pour ceux qui veulent jouer les GRANT, la possession du MISSOURI et du KANSAS est vitale.

Quant aux rascals qui s'obstineraient à jouer le Sud, je n'ai qu'un conseil : "Rendez-vous !". Au fait le symbole d'INFOGRAMES est bien le TATOU ?

I : Oui, mon Général !

A : Et le Tatou n'est-il pas la mascotte du TEXAS, fief de ces maudits Sudistes ? Vous êtes un traître ! Qu'on vous arrête !

I : Euh, au revoir mon général ! On nous attend dans le Sud ! (Bruits de poudre d'escampette).

(Essouffé et bleu de peur) Capitaine PHILIPP, que conseillez-vous pour ceux qui voudraient jouer ces maudits rascals de .. euh pardon, euh qui ferait le bon choix Sudiste !

PHILIPP : De par sa position naturelle, le Sud ne doit pas se laisser accolé au Golfe de Mexico. Il ne doit pas subir le rouleau compresseur du Nord qui descend comme une tornade. Il faut tout de suite, outre consolider ses lignes de chemin de fer, s'attacher à garder NORTH CAROLINA. Il doit en outre garder le verrou du TENNESSEE. Et là deux tactiques peuvent être employées. Soit remonter en direction du KENTUCKY, soit bifurquer vers le MISSOURI. Mais dites-moi, vous êtes Bleu de la tête au pied ! Ne seriez-vous pas un sale espion Nordiste !!

I : Oh non !! (Deuxième bruit de poudre d'escampette)

Les conseils pour la bataille

EXCLUSIF : Le conseil du Capitaine STARK.
CHAAAARGEZ !!!

I : Suite à de légers malentendus, nous ne sommes plus en mesure d'interviewer les différents protagonistes !! Aussi nous allons vous donner sans garantie quelques conseils qui nous apparaissent judicieux.

Si vous avez une supériorité numérique en canon, tirez dès le début et sans discontinuez sur votre adversaire. Et visez en priorité ses propres canons pour le réduire au silence.



Si l'adversaire charge vos canons, utilisez votre infanterie pour stopper sa cavalerie car il est difficile d'arrêter une charge avec l'artillerie à moins de viser avant l'endroit où se trouve les chevaux.

Si vous possédez au moins 3 cavaliers, vos charges seront désastreuses dans les rangs ennemis. N'hésitez pas à les employer.

Enfin, ne jouez pas toujours de la même manière car votre adversaire pourra à loisir vous tendre des pièges et n'oubliez jamais qu'une bataille n'est jamais perdue ni gagnée d'avance. Même avec un seul cavalier, vous pouvez renverser le sort de la bataille !

MESSIEURS, A VOS SABRES !!!

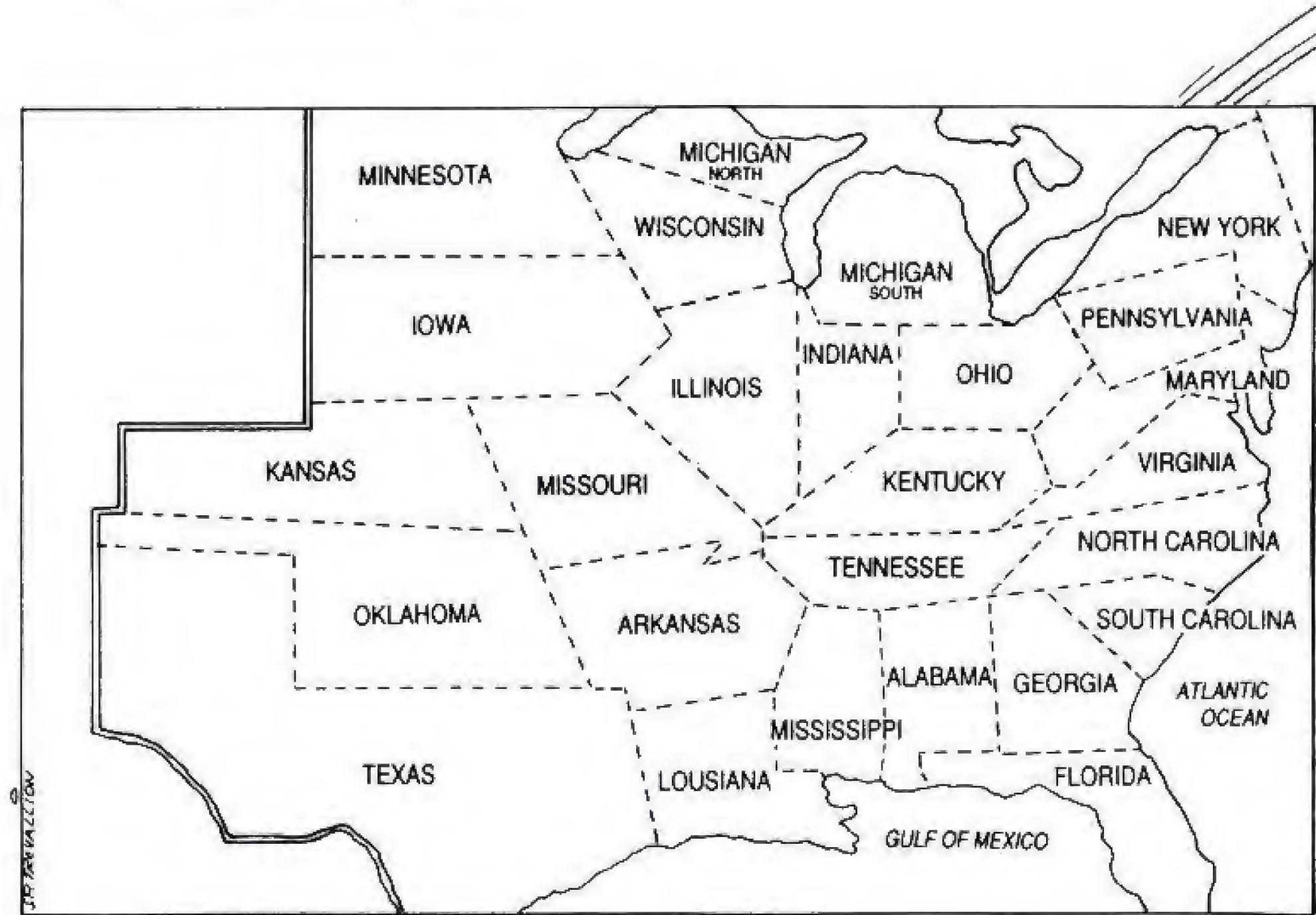



TABLEAU DES PERTES



VAL ALEA	R	0,5/1	1/1	1,5/1	2/1	2,5/1	3/1
1		0 1	0 1	0 1	0,5 1	1 1	1 0,5
2		0 1	0 0,5	0,5 0,5	1 0,5	1,5 0,5	1,5 0,5
3		0 0,5	0,5 0,5	1 0,5	1 0,5	1,5 0,5	2 0
4		0,5 1	0,5 0	1,5 0,5	1,5 0,5	2 0,5	2,5 0
5		0,5 0,5	0,5 0	1,5 0	2 0	2,5 0	3 0
6		0,5 0	1 0	1,5 0	2 0	2,5 0	3 0

R = Rapport des forces en Unités
Attaquant / Défenseur

 = Restes
attaquant / Restes
Défenseur en Unités

